

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK JAKARTA

Oleh:

Lelo

Maulana Agung Laksono

Dosen Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana Jakarta

Lelobasref@gmail.com ; Maulanaagunglaksono.ma@gmail.com

Ringkasan

Selain sebagai tempat rekreasi, museum berguna juga sebagai sarana edukasi atau sebagai wadah tempat pembelajaran dan pengetahuan. Museum menurut batasan yang dikeluarkan oleh Internasional Council of Museum (ICOM) adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Museum Seni Rupa dan Keramik dirancang untuk menarik minat masyarakat agar mengunjungi serta mempelajari peninggalan sejarah yang ada di museum dengan menggunakan fasilitas yang modern sebagai sarana pemberi informasi dan edukasi yang dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Desain interior yang sesuai dapat menciptakan suasana yang mendukung tujuan tersebut. Sesuai dengan lokasi berdirinya Museum Seni Rupa dan Keramik, yakni di kawasan Kota Tua Batavia, Jakarta, konsep desain interior yang diterapkan pada museum ini mengangkat tema, "Modern Education And Ethnic Betawi". Hal ini bertujuan untuk melestarikan budaya sekitar dan meningkatkan kepedulian masyarakat agar dapat melestarikan peninggalan-peninggalan karya pada zaman dahulu.

Kata Kunci : *Museum, Seni Rupa dan Keramik, Modern Education, Etnik Betawi*

Abstract

Other than its function as a recreational place, museum also poses as an educational place. According to The International Council of Museums (ICOM), museum is a fixed and non-profit institution that serve the society and open to the public, with the main task to obtain, maintain, link, and display artifacts of the human identity and environment for educational and recreational purposes.

The Museum of Fine Arts and Ceramics is designed to attract the public to visit and study the historical heritage by using modern facilities as a means of providing information and education that can be accepted by the community. A suitable interior design can create an ambience to increase its attractiveness and support its educational function. In relevance to its location in The Old City of Batavia, Jakarta, the design concept for the interior of art museum and ceramics is "Modern Education And Ethnic Betawi". The application of this theme also aims to preserve the surrounding culture and increase public awareness in order to preserve the historical relics.

Keywords: *Museum, Fine Arts and Ceramics, Modern Education, Ethnic Betawi*

A. PENDAHULUAN

Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan hasil karya arsitek Jhr.W.H.F.H Van Raders yang dibangun pada tahun 1870. Museum ini memiliki 500-an karya seni rupa, termasuk lukisan Bupati Cianjur karya R.Saleh Syarif Bustaman (1807-1880), yang merupakan lukisan tertua di museum ini, dan karya pelukis terkenal lainnya. Selain koleksi lukisan-lukisan terkenal, di dalam museum ini terdapat juga koleksi keramik dan tembikar dari berbagai negara.

Agar tidak kalah bersaing dan untuk menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum pada era modern saat ini, fasilitas dan pelayanan di Museum Seni Rupa dan Keramik perlu ditingkatkan. Demi meningkatkan daya tarik museum, unsur visual seperti desain interior perlu diperhatikan. Museum juga harus mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan tampilan bergaya modern dan menggunakan fasilitas yang lebih maju agar informasi yang disampaikan di dalam museum dapat diterima dengan baik serta memberikan wawasan untuk pengunjung.

Pengertian Museum

Menurut Internasional Council of Museum (ICOM), museum merupakan suatu badan tetap, dalam artian tidak

tergantung kepada siapa pemiliknya, melainkan harus tetap ada. Museum bukan hanya merupakan tempat kesenangan, tetapi juga untuk kepentingan studi dan penelitian. Museum terbuka untuk umum, kehadiran serta fungsi-fungsi museum adalah untuk kepentingan dan kemajuan masyarakat. Berdasarkan PP. No. 19 Tahun 1995, Pasal 1 ayat 1, dalam kaitannya dengan warisan budaya, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Namun dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan kebudayaan pada umumnya, museum mempunyai arti yang sangat luas. Koleksi museum merupakan bahan atau obyek penelitian ilmiah. Museum bertugas mengadakan, melengkapi dan mengembangkan tersedianya obyek penelitian ilmiah itu bagi siapapun yang membutuhkan. Selain itu museum bertugas menyediakan sarana untuk kegiatan penelitian tersebut bagi siapapun, di samping museum bertugas melaksanakan kegiatan penelitian itu sendiri dan menyebar luaskan hasil penelitian tersebut untuk pengembangan

ilmu pengetahuan umumnya. (Direktorat Museum. 2007. *Pengelolaan Koleksi Museum*)

Pengertian *Modern*

Istilah interior *modern* mengacu pada gaya populer yang banyak dikenal sebagai ‘*mid century-modern*’. Gaya desain interior modern ini berkembang pada sekitar tahun 1920an hingga 1950an. Memiliki ciri khas dan karakteristik tampilan ruangan yang bersih, rapi dan cenderung minim hiasan atau dekorasi-dekorasi. Penggunaan bahan-bahan atau material alami juga merupakan karakteristik lain pada desain modern. Kayu, kulit dan linen serta furnitur berbahan plastik merupakan unsur dominan, yang berpadu dengan penggunaan material dari metal dan atau logam yang dipoles. Pewarnaan seringkali menggunakan warna-warna netral, terutama putih, dengan *flooring* yang terbuka. (Hinayana, 2014).

Pengertian Edukasi

Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang di-rencanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat se-hingga mereka melakukan apa yang diharap-kan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003). Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu tentang nilai kesehatan menjadi tahu (Suliha, 2002).

B. METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan untuk Perancangan Interior Museum Seni Rupa dan Keramik di Jl.Pos Kota- Jakarta Barat, antara lain :

Tinjauan pustaka: diperoleh dengan cara mempelajari, memilah data dari buku-buku, internet, jurnal dan sumber lain yang menunjang penulisan.

Studi lapangan: yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara turun langsung kelapangan untuk mendapat data-data sesuai dengan apa yang ada di lapangan, meliputi:

Wawancara: dilakukan kepada penge-lola museum dan pengunjung di museum.

Pengamatan dan observasi: melakukan pengamatan di lapangan untuk memperoleh data yang asli dan mendapatkan gambaran secara langsung yang ada di wilayah museum seni rupa dan keramik.

Dokumentasi : Pengambilan gambar-gambar yang ada di lapangan untuk bahan referensi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas dan Fasilitas

Fasilitas yang dibutuhkan pada Museum Seni dan Keramik berdasarkan aktivitas dan kebutuhan besaran ruang dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1 Aktivitas Kebutuhan Fasilitas dan Besaran Ruang

	Zoning	Grouping	Quantity	Luas Area	Sirkulasi 30%	Luas Total Area	Persen	Total Zoning	Persen Zoning
1	Publik	R. Informasi & Locker	1	27,72 m ²	8,316 m ²	36,036 m ²	2 %	104.078 m ²	6 %
2		Lobby	1	15,12 m ²	4,536 m ²	19,656 m ²	1,2 %		
3		Loket ticketing	1	9,468 m ²	2,804 m ²	12,272 m ²	0,8 %		
4		R. Souvenir	1	27,78 m ²	8,334 m ²	36,114 m ²	2 %		
5		R. Menerima Tamu	1	24,36 m ²	7,308 m ²	31,668 m ²	1,8 %		
6	Semi Publik	Perpustakaan	1	37,8 m ²	11,34 m ²	49,14 m ²	2,8 %	1.199.139 m ²	69,3 %
7		R. Pameran	20	782,495 m ²	234,748 m ²	1017,243 m ²	58,8 %		
8		Auditorium	1	77,76 m ²	23,328 m ²	101,088 m ²	5,9 %		
9	Private	R. Rapat	1	34,39 m ²	10,317 m ²	44,707 m ²	2,6 %	304.369 m ²	17,8 %
10		R. Kepala Museum	1	35,78 m ²	10,734 m ²	46,514 m ²	2,8 %		
11		R. Kesatuan Pelayanan Museum	1	26,4 m ²	7,92 m ²	34,32 m ²	2 %		
12		R. Pelaksana Edukasi dan Perawatan	1	54 m ²	16,2 m ²	70,2 m ²	4 %		
13		R. Pelaksana Informasi dan Pameran	1	27 m ²	8,1 m ²	35,1 m ²	2 %		
14		R. ME	1	18,9 m ²	5,67 m ²	24,57 m ²	1,4 %		
15		R. Tata Usaha	1	12,5 m ²	3,75 m ²	16,25 m ²	1 %		
16		Ruang Security & CCTV	1	25,16 m ²	7,548 m ²	32,708 m ²	2 %		
17		Cafe	1	9,9 m ²	2,97 m ²	12,87 m ²	0,8 %		
18	Service	Pantry	1	4,2 m ²	1,26 m ²	5,46 m ²	0,4 %	119.73 m ²	6,9 %
19		Toilet	4	19 m ²	5,7 m ²	24,7 m ²	1,4 %		
20		Gudang	3	45 m ²	13,5 m ²	58,5 m ²	3,3 %		
21		Janitor	1	4,5 m ²	1,35 m ²	5,85 m ²	0,3 %		
22		Musholla	1	9,5 m ²	2,85 m ²	12,35 m ²	0,7 %		
SUB TOTAL AREA				1.328,733 m ²	398,583 m ²	1.727,316 m ²	100 %	1.727,316 m ²	100 %

Berdasarkan tabel di atas, fasilitas yang dibutuhkan pada Museum Seni Rupa dan Keramik ini antara lain adalah ruang informasi dan loker, *Lobby*, Loker/*Ticketing*, ruang souvenir, ruang menerima tamu, perpustakaan, ruang pameran seni rupa, keramik dan temporer, auditorium, ruang rapat, ruang kepala museum, ruang kesatuan pelayanan museum, ruang pelaksana edukasi dan perawatan, ruang pelaksana informasi dan pameran, ruang staf ME, ruang tata usaha, ruang *security* dan CCTV, kafe, *pantry*, *toilet*, gudang, *janitor* dan musholla.

Kebutuhan Ruang

Analisa persyaratan kebutuhan ruang pada setiap fasilitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Analisa Persyaratan Ruang

		Persyaratan							
No	Ruang	Tertutup	Terbuka	Terang	Bersih	Nyaman	Aman	Tenang	Fasilitas Lengkap
1	Ruang Kepala Museum	√		√	√	√	√		
2	Ruang Staff	√		√	√	√	√		
3	Informasi dan Ticket		√		√	√	√		√
4	Ruang Rapat		√	√	√	√	√	√	
5	Security Room	√			√	√	√		
6	Auditorium	√		√	√	√	√		√
7	Ruang Pameran	√		√	√	√	√		√
8	Area Tunggu	√		√	√	√	√		√
9	Perpustakaan	√		√	√	√	√	√	√
10	Toilet	√			√	√	√		
11	Souvenir Shop	√		√	√	√	√		
12	Cafe		√		√	√	√		

Hubungan Antar ruang

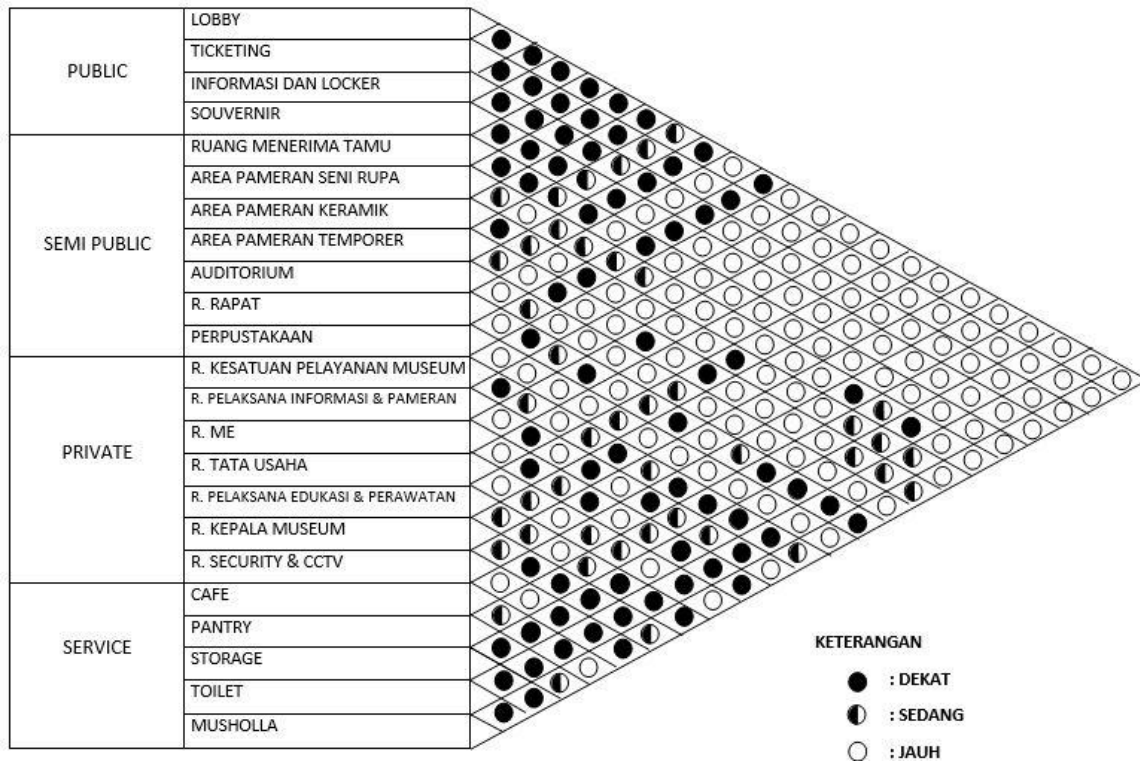


Diagram 1 *Matrix* Hubungan Antar Ruang

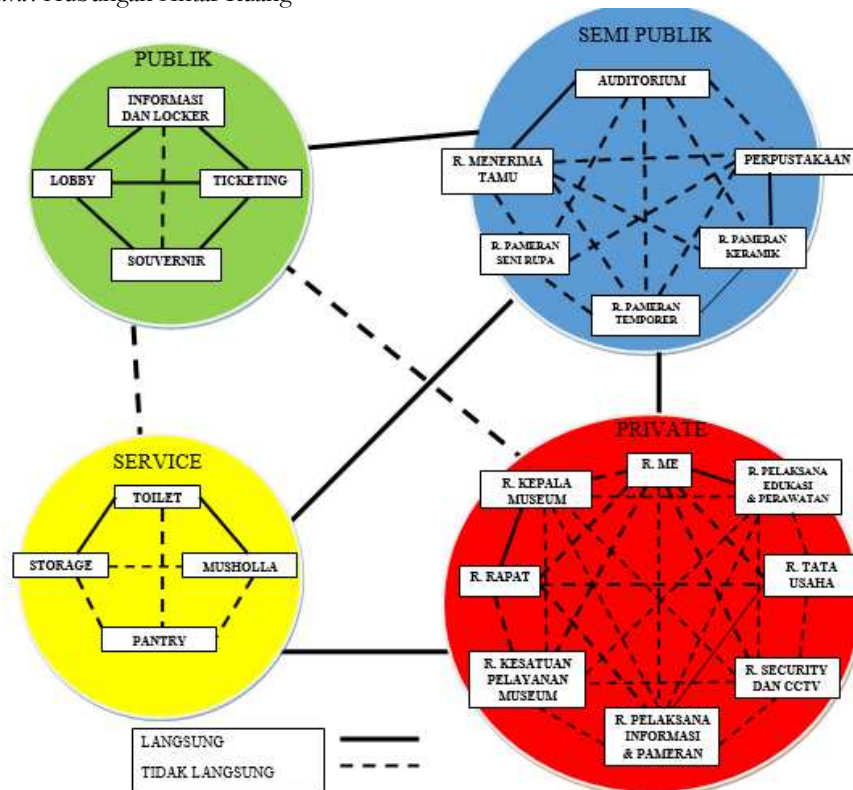


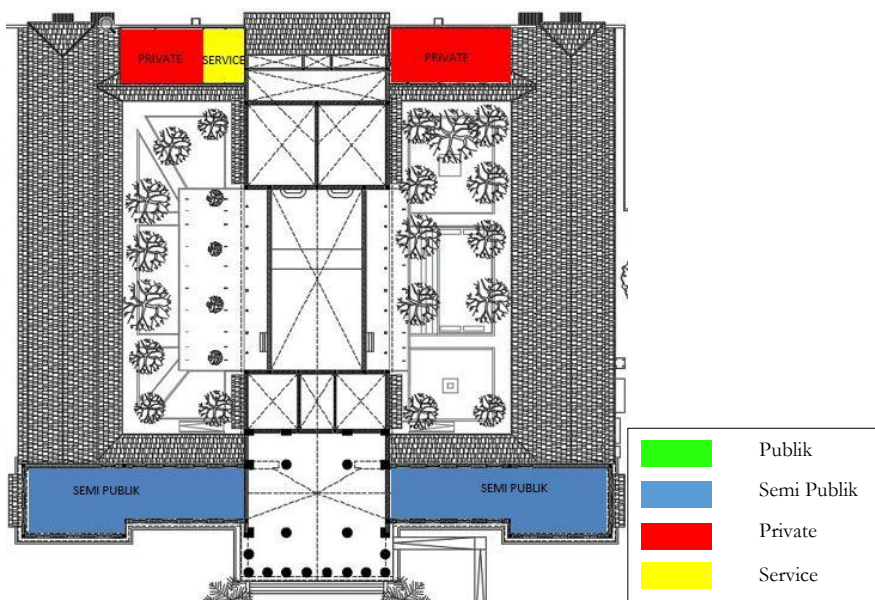
Diagram 2 *Bubble* Hubungan Antar Ruang

Analisa Zoning & Grouping

a. Zoning



Gambar 1 Zoning Alternatif 1 Lantai 1 (Terpilih)

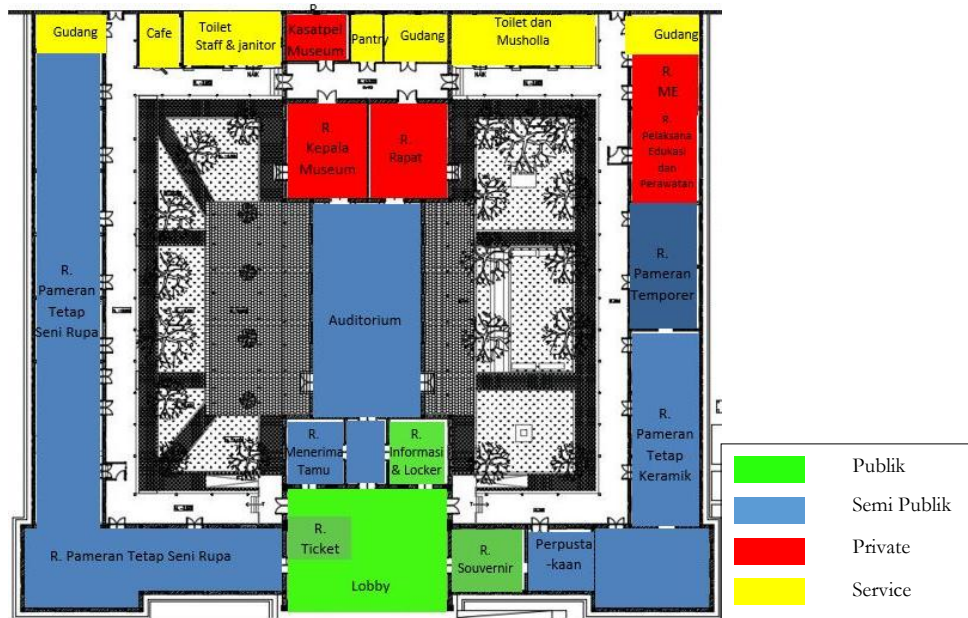


Gambar 2 Zoning Alternatif 1 Lantai 2 (Terpilih)

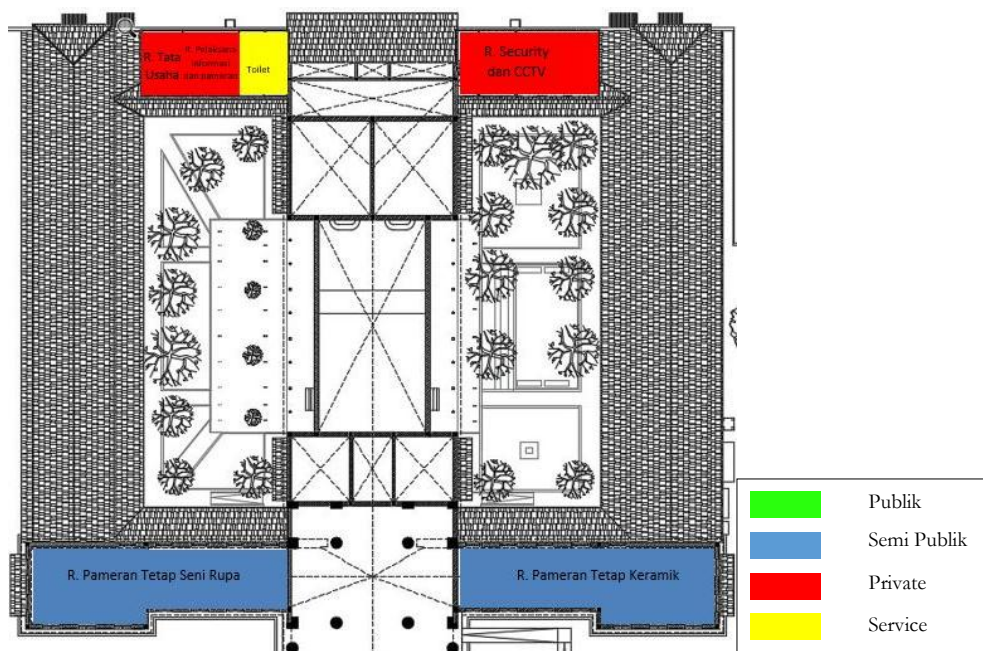
Dari alternatif dua zoning disesuaikan dengan besaran luasan yang dibutuhkan sesuai dengan aktifitas dan fasilitas baik dari pe-ngunjung, staff, maupun akses barang di dalam museum. Dari dua

alternatif yang dilakukan, alternatif pertama yang terpilih di-karenakan sesuai dengan perletakkan yang paling memungkinkan dan memenuhi sesuai kebutuhan.

b. Grouping



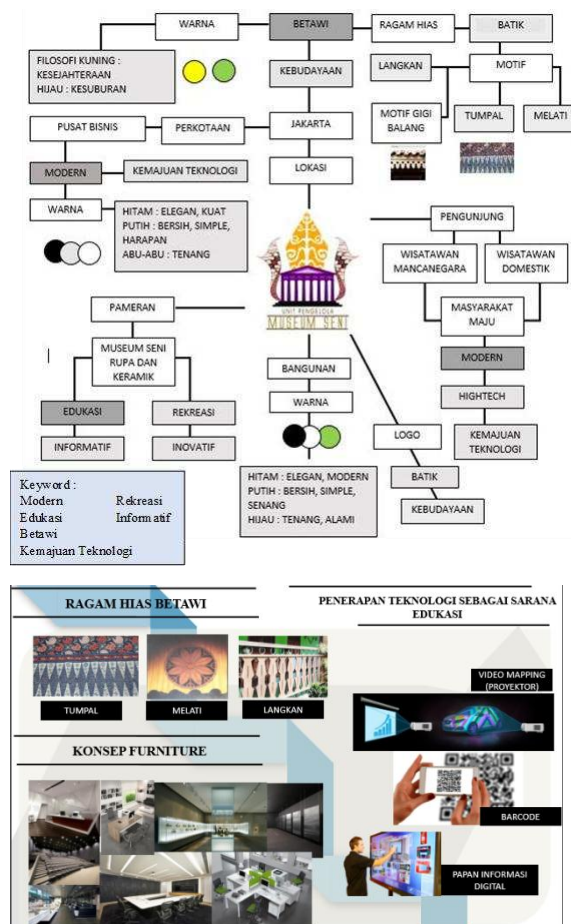
Gambar 3 Grouping Alternatif 1 Lantai 1 (Terpilih)



Gambar 4 Grouping Alternatif 1 Lantai 2 (Terpilih)

Dari alternatif dua *grouping* disesuaikan dengan besaran luasan yang dibutuhkan sesuai dengan aktivitas dan fasilitas baik dari pe-ngunjung, *staff*, maupun akses barang di dalam museum. Dari dua alternatif yang dilakukan, alternatif pertama yang terpilih dikarenakan sesuai dengan perletakkan yang paling memungkinkan dan memenuhi sesuai kebutuhan.

c. Mind Map



Gambar 5 Mindmap Dan Konsep

Agar tidak kalah bersaing dan untuk menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum pada era *modern* saat

ini, maka Museum Seni Rupa dan Keramik harus lebih ditingkatkan lagi dalam hal fasilitas serta pe-layanan yang baik di dalam museum. Oleh karena itu demi mewujudkan museum yang menjadi daya tarik untuk pengunjung maka ke-beradaan museum harus diperhatikan khusus-nya dalam hal masalah desain interior di dalam museum. Pada saat ini museum juga harus mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan tampilan bergaya *modern* dan menggunakan fasilitas yang lebih maju dan berkembang agar informasi yang disampaikan di dalam museum dapat diterima dengan baik serta memberikan wawasan untuk pengunjung.

Penerapan Teknologi Sebagai Sarana Edukasi

Video Mapping menggunakan proyektor yang bertujuan untuk menjelaskan karya dalam bentuk sebuah gambar yang bergerak, dengan *audio visual* yang bertujuan menjelaskan informasi dalam bentuk suara, video dan tulisan sehingga dapat lebih dimengerti untuk pengunjung dalam menambah informasi dan wawasan.

Papan informasi digital dapat digunakan oleh pengunjung, bertujuan untuk memberikan informasi secara langsung pada layar TV yang berhubungan langsung dengan internet sehingga dapat diakses oleh semua pengguna yang ada di museum untuk penjelasan tentang karya

koleksi yang dipamerkan.

Penggunaan sistem *barcode* pada setiap informasi koleksi untuk menjelaskan sejarah dan awal terciptanya karya tersebut yang bisa diakses melalui *smartphone* dengan menggunakan aplikasi yang diunduh pada *smartphone*.

1. Konsep Citra

Citra yang ingin diangkat pada Museum Seni Rupa dan Keramik adalah menyenangkan, nyaman, tenang, bersih dan dengan memasukkan konsep edukasi yang *modern*. Karena sebagian pengunjung yang datang ke museum tidak hanya ingin rekreasi atau berlibur saja akan tetapi ingin mendapatkan wawasan tentang sejarah seni rupa dan keramik, maka dari itu adanya perpaduan edukasi yang *modern* akan divisualisasikan melalui *audiovisual* menggunakan layar digital yang dapat membantu pengunjung lebih memahami dan merasakan dengan mudah, karena seseorang cenderung lebih tertarik dengan menggunakan metode *visual*.

2. Konsep Bentuk

Tumpal

Bentuk tumpal adalah simbol gunung yang artinya kekuatan dan keseimbangan alam. Bentuknya menyerupai bidang segitiga atau gunung.

Bunga Melati

Bentuk bunga melati mengisyaratkan pesan keceriaan penghuni rumah,

keharuman yang artinya sangat menjaga kebersihan, serta keramahan yang dimiliki masyarakat Betawi.

Filosofi Langkan

Langkan atau pembatas hampir selalu ada di rumah betawi, langkan yang ada di teras depan dan berbahan kayu itu memiliki simbol patung manusia yang diartikan sebagai simbol penjaga rumah. Langkan ini menggambarkan etika bagi orang yang ingin bertamu sebaiknya melewati pintu depan rumah.

3. Konsep Warna

Konsep Warna Modern

Menggunakan warna-warna netral, simpel seperti warna hitam, putih dan abu-abu. Dalam buku psikologi warna mempunyai arti sebagai berikut :

- Putih : Ketenteraman, kenyamanan, kepolosan, bersih, senang, netral.
- Hitam : Ketegasan, percaya diri, kecanggihan, berwibawa, misteri
- Abu-abu : Tenang

4. Konsep Warna Betawi

Warna-warna khas Betawi terkenal dengan pewarnaan yang sedikit mencolok seperti hijau, kuning, merah, biru, hingga coklat. Filosofi dari warna-warna betawi :

- Kuning : Kesejahteraan
- Hijau : Kesuburan
- Coklat : Alami dan menyatu

dengan alam

- Merah : Keberanian

5. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami didalam museum yaitu dengan memanfaatkan sinar matahari langsung yang menyinari seluruh bangunan. Sehingga dapat menghemat energi listrik tanpa harus menyalakan semua lampu yang ada pada bagian tertentu di dalam museum. Pencahayaan alami dapat masuk melalui jendela atau bukaan-bukaan lainnya yang terdapat pada interior bangunan.

Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber listrik. Apabila pencahayaan alami tidak memadai atau posisi ruang sukar untuk dicapai oleh pencahayaan alami, maka dapat digunakan pencahayaan buatan. Jenis lampu yang digunakan dalam Museum Seni Rupa dan Keramik yaitu *LED downlight*, *LED Tracklamp*, *Fluorescent*, *Hiddenlamp*.

6. Konsep Penghawaan

Sistem Penghawaan Alami

Sistem penghawaan alami di dalam museum berasal dari keberadaan taman yang banyak ditumbuhi tanaman di sekitar lokasi menjadi faktor utama yang memberikan penghawaan alami pada bangunan, cara membuat sirkulasi udara agar penghawaan alami dapat masuk ke

dalam ruangan yaitu dengan membuat jendela, lubang angin dan bukaan yang luas di dalam ruangan.

Sistem Penghawaan Buatan

Penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk mengatur sirkulasi udara. Pada museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21 C⁰-26 C⁰. Sistem penghawaan buatan di dalam museum menggunakan *Air Conditioner (AC)* untuk penghawaan central dan exhaust fan untuk mengatur sirkulasi udara, dan *humidifier* untuk mengendalikan kelembaban dalam ruangan. (Naufert ernst.2002). Jenis penghawaan yang digunakan dalam Museum Seni Rupa dan Keramik yaitu *AC Central* dan *AC Split*.

7. Konsep Material

Pada interior Museum Seni Rupa dan Keramik ini menggunakan beberapa material sesuai dengan konsep yang diterapkan yaitu menggunakan material yang berkesan *modern* yaitu pada lantai menggunakan material granit, marmer dan *homogeneous tile*, pada bagian dinding menggunakan *finishing* cat tembok. Pada *ceiling* menggunakan gypsum, *lamber-sering*, *finishing* cat.

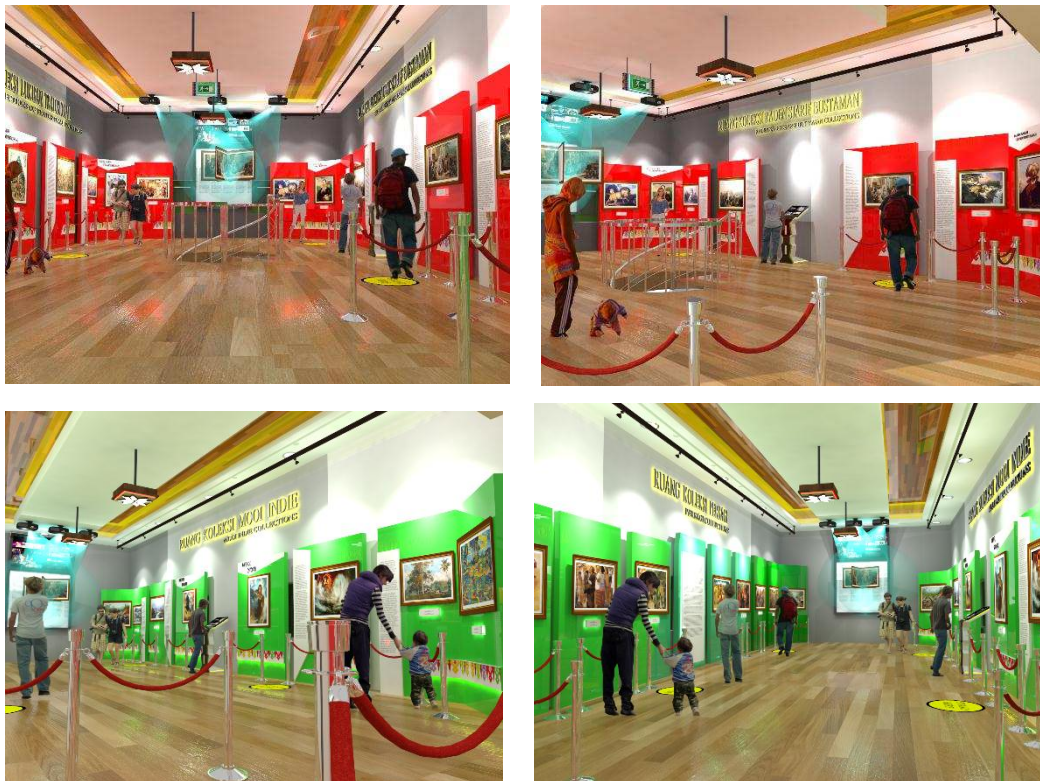
D. KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan Museum Seni Rupa dan Keramik dirancang sebagai wadah

untuk tempat rekreasi dan edukasi dan juga me-nyediakan sarana pendukung seperti fasilitas yang *modern* sebagai pemberi informasi dan edukasi untuk pengunjung yang datang. Selain fasilitas yang *modern* dan lengkap, museum juga menyediakan perpustakaan untuk tempat orang yang suka membaca, karena tidak semua orang suka pembelajaran dalam metode *visual*. Dengan menerapkan tema *Modern Education and Ethnic Betawi* dalam desain interior Museum Seni Rupa dan

Keramik dapat memberikan sebuah pembelajaran dengan *visualisasi* yang menarik sehingga masyarakat tidak merasa bosan di dalam museum dan dapat menjadi lebih memahami informasi tentang koleksi benda museum yang dipamer-kan dan dengan menggunakan etnik ke-budayaan Betawi pada interior museum agar kebudayaan sekitar dapat *terekspose* dan tidak dilupakan oleh perkembangan zaman saat ini.

E. PERSPEKTIF



Gambar 6 *Perspektif* Pameran Seni Rupa



Gambar 7 *Perspektif* Pameran Keramik

F. DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Museum. (2007). *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Hinayana. (2014). *Perbedaan dan Ciri Khas Gaya Desain Interior Kontemporer dengan Gaya Desain Interior Modern*. Retrieved from <http://interiordesign.id/perbedaan-ciri-khas-gaya-desain-interior-kontemporer-gaya-desain-interior-modern/>
- ICOM (*International Council Of Museum*). (2013). *ICOM Code of Ethics for Museums*. Paris: International Council of Museums .
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek edisi 33(2)*. Terjemahan oleh Trans Sunarto Tjahjadi dan Ferryanto Chaidir. Jakarta : Erlangga.
- Swadarma, Doni, & Yunus Arianto. (2013). *Rumah Etnik Betawi*. Jakarta : Penebar Swadaya Group.
- UMY *Repository*. Retrieved April 9, 2018, from UMY, research Repository website, <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/12546/6.BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- W.A, Darmaprawira, & Sulasmi. (2002). *Warna*. Bandung : ITB.

